



FÉDÉRATION FINISTÈRE

la ligue de  
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



# En jeux la culture numérique

# L'idée du projet

Depuis de nombreuses années, un partenariat existe entre l'EPM de Kerourien, la ligue de l'enseignement et le collège de la Fontaine Margot autour du numérique et sur de nombreux projets.

De plus la Ligue est partenaire de nombreux projets au niveau national ce qui nous permet d'avoir des outils sur la thématique de l'éducation aux médias.

Dans le cadre des ateliers formalisés depuis de nombreuses années autour de l'éducation aux médias, en faisant le bilan de l'année 2016-2017, nous avons voulu relever un challenge : faire réaliser des jeux par chaque classe. Un défi relevé !

**Quelques objectifs :** (ligne directrice: apprendre en s'amusant)

- développer des usages responsables du Net et des réseaux sociaux
- coopérer et travailler en équipe
- mener à bien une démarche de projet
- s'écouter, échanger autour de leurs pratiques



**Formations aux enjeux et risques de l'Internet** pour les animateurs, enseignants, et accompagnateurs des publics jeunes.

**3 modules** complémentaires et indépendants.



Plateforme numérique internationale d'éducation aux médias et à l'information pour les 8-14ans

Webjournaux, outils... Mise en place de modules et d'ateliers de formation à destination des enfants, des jeunes ou des enseignants - animateurs

**Classes concernées :** le niveau cinquième du collège (48 élèves / 62 – un groupe n'a pu faire l'atelier faute de disponibilité des encadrants)

**Encadrants :** - Régine Roué Agent de développement du numérique à la Ligue de l'enseignement FOL29 et responsable secteur multimédia au centre social de Kerourien, Régine Trémoureux, professeure documentaliste  
accompagnées ponctuellement par les services civiques du centre social de Kerourien Justine et Abigail

**Lieux :** collège La Fontaine Margot BREST, CDI et salle multimédia

**Périodicité :**

1 heure par semaine ou 1 heure de quinzaine (en groupe pour toutes les classes)

Au semestre (de fin septembre aux vacances de février-de décembre aux vacances de Pâques) pour deux classes et à l'année pour la classe de Segpa qui n'était qu'en demi-groupe compte tenu de leurs difficultés.

5 ème segpa : groupe 1 de septembre à février (total de 17 h), le mercredi de 9h à 10 h pendant que l'autre groupe est à la voile et inversement ensuite de février à Mai.

5 ème A : de décembre jusqu'aux vacances de Pâques (14 h), 1 heure par quinzaine en alternance avec la technologie de 9h à 10h (semaine A : groupe 1 techno/groupe 2 culture numérique semaine B : on inverse)

5ème B : d'octobre à février (10 h), le vendredi de 8h à 9h, 1 heure de quinzaine en groupe, prise sur une heure de trou dans l'emploi du temps des élèves. (semaine B : CDI /semaine A : Physique)

# Déroulé des séances



**1 ère séance** : repérer les éléments d'un jeu en observant différents jeux (de cartes, de dés, de plateau...) fiche à remplir par équipe- création d'une carte mentale après la mise en commun en fin d'heure sur les éléments d'un jeu

BILAN : Pour créer un jeu, il faut penser à :

un thème :

un but :

les éléments : pions, dés, cartes, plateau, billet , images..... (penser au matériau à utiliser)

des règles de jeu (règlement): fonctionnement du jeu (comment on y joue, qui gagne, à combien on joue...)

l'esthétisme du jeu : présentation (décor) du jeu ( boîte, plateau, cartes.....), « design » attractif

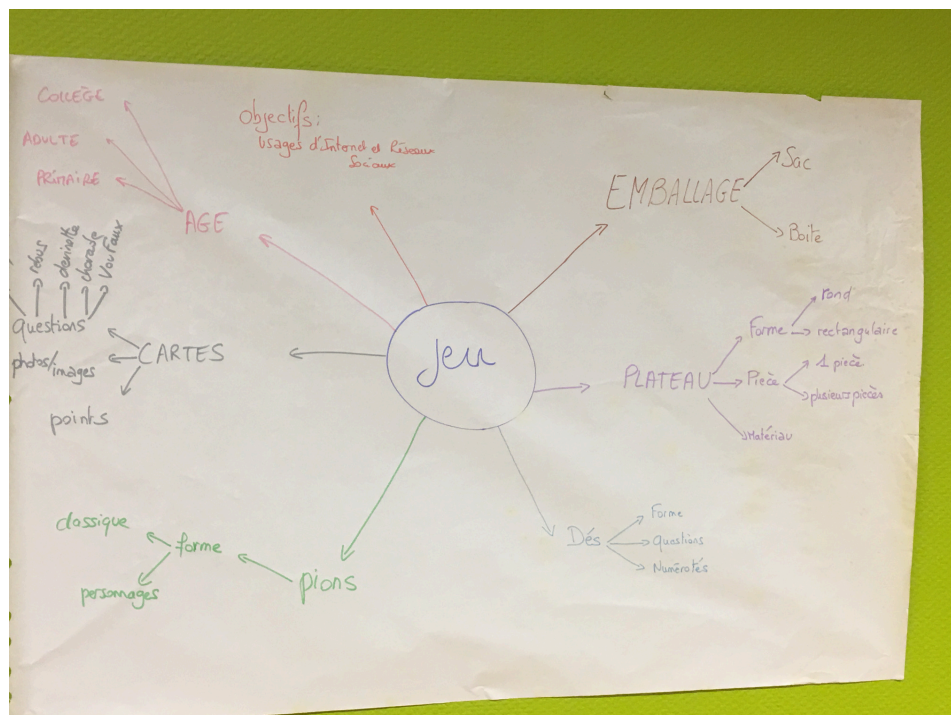
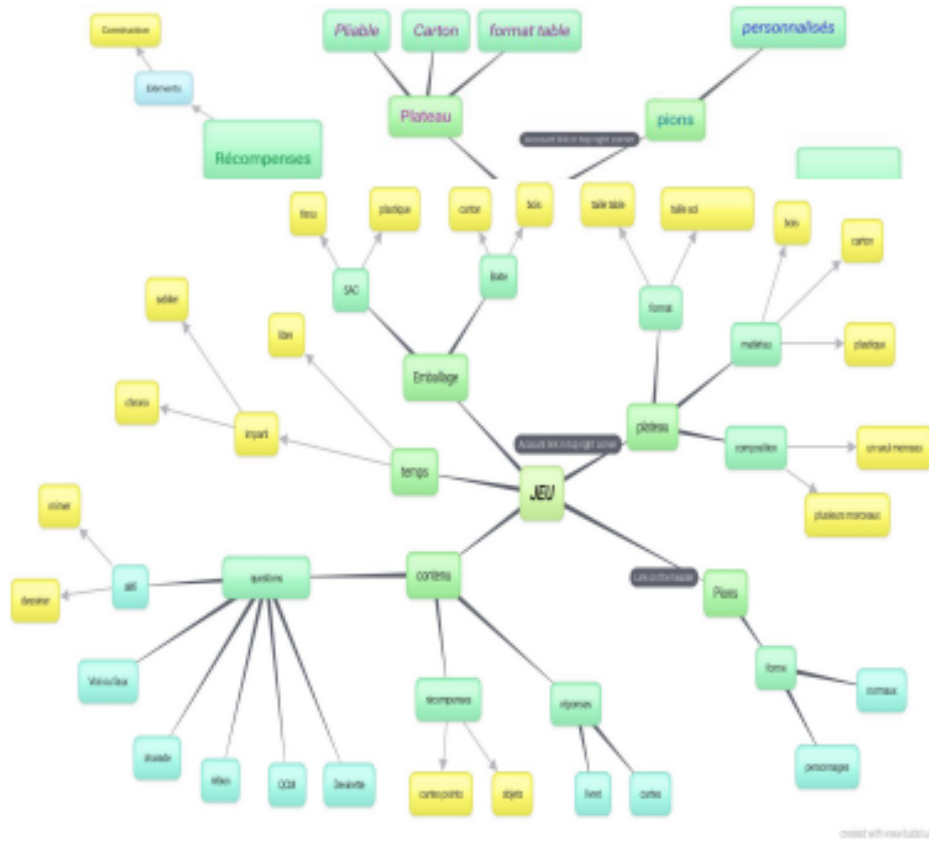
Un titre accrocheur : il doit évoquer le thème du jeu dans l'esprit des gens.



# les éléments du jeu

# Carte mentale sur le jeu

remarque : la notion de règle avait été laissée de côté intentionnellement



# 2ème séance

## Réfléchir sur notre jeu

**Objectif imposé :** Apprendre les bons usages d'Internet et des réseaux sociaux donc nécessité de tester les joueurs sur du contenu.

### SE POSER LES BONNES QUESTIONS :

Quel type de jeu ? Quels éléments conserve t-on ?

Très vite la notion de cartes question, de jeu de plateau s'imposent. Pour une classe, choix différent : cartes questions et jeu de cartes collaboratif après avoir vu un jeu de ce type ( bandido)

Pour quel public ? Trois choix différents ont été fait dans les 3 classes (primaires /collège/ tout public)

Pour combien de joueurs ?

Comment on progresse dans le jeu ?

Comment gagne t-on ?

En fonction de votre public, faire attention à la difficulté des questions (proposer des questions de niveau croissant-sous différentes formes), penser à garder le côté ludique pour les enfants ( les faire être acteurs : mime, dessin , construction, défi.....)



# En images

travail sur fiche d'analyse et constitution des jeux



# Bilan suite à la 2ème séance

## Notre jeu : 5 ème Segpa

**Thème** : Réseaux sociaux internet Nétiquette

**But** : S'informer sur les usages du net et Apprendre les bons comportements

Eléments choisis pour notre jeu :

- Plateau rectangulaire, pliable, en carton
- emballage : Boîte en carton ou sac en plastique ou tissu
- Pions (personnages)
- Dés
- Cartes : questions, images, QCM, défi : mime-dessin

Règlement : âge : primaire

Début de Brainstorming en fin de séance sur ce qu'évoque pour eux les réseaux sociaux et les bons usages d'Internet :

Début de Brainstorming en fin de séance sur ce qu'évoque pour eux les réseaux sociaux et les bons usages d'Internet : nuage de mots



# Nuages de mots

## le rendu des trois classes après le brainstorming



# 3ème séance

## Découverte de deux jeux sur les réseaux sociaux @social et Médiapshère

15 min de jeu puis discussion sur les points positifs et négatifs des jeux.

Qu'est-ce qu'on garde, qu'est-ce qu'on améliore ?  
Retour sur le Brainstorming (nuage de mots) : quelles notions on rajoute ?

( ex : profils de @social, pions personnalisés, des devinettes, des charades.... points positifs pas de rébus choisi car trop compliqué, pas de points mais plutôt une récompense.....)

Remarque : pour les 5 ème Segpa une séance supplémentaire a été créée. En vu de dégager des thèmes plus facilement, un mur d'images leur a été proposé. Chacun devait en choisir une et la décrire aux autres et indiquer quel était le message qu'il percevait.



# 4ème séance

## Début du travail sur la création des cartes

A chaque séance à partir de là, chaque élève est chargé de la création de cartes sur un thème précis (ex : carte sur les licences creatives commons) il doit donc chercher, s'il ne connaît pas le sujet, une définition puis concevoir des cartes de son choix (au moins deux types – QCM /devinette ou Dessine/vrai-Faux).

Les documents sont stockés sur Pearltrees très utilisé au collège.



# Sème séance

et avant dernière séance : idem

En début de chaque séance : retour sur Pearltrees pour voir les cartes finalisées , celles qui sont en cours et redistribuer de nouveaux thèmes à ceux qui ont terminé.

Avant les vacances de Noël : premier point sur le design

Propositions pour le plateau de jeu (discussion du groupe et choix)

( pour une classe le dessin d'une élève s'est imposé d'office ( jeu Phone & TIC) pour l'autre classe une proposition d'un mix a été trouvée)

Propositions pour les récompenses (discussion et choix) : Volonté de la part des animatrices d'utiliser les Fablab des deux structures (collège et centre social). pour l'une des classes : robots avec l'imprimante 3D du collège et du fablab

Ouvr'@ges .

Pour l'autre : smartphone en plaquage bois.



# Éléments du jeu

les objets pour les jeux

La construction de ces jeux a aussi permis de découvrir la fabrication numérique et travailler avec des fablab afin de réaliser des objets en imprimante 3D ou à la découpeuse laser



Phone & Tic : le  
téléphone



Le robot à construire  
dans arob'base

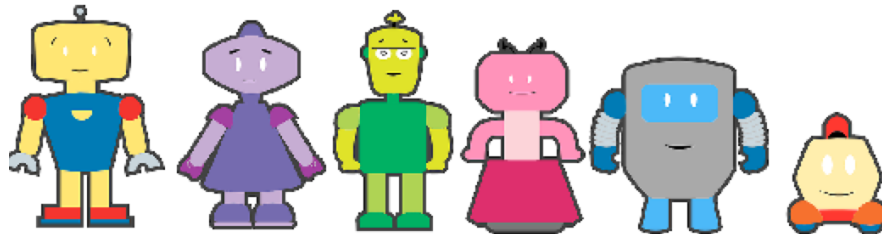
# Dernières séances

## Le design du jeu et le règlement

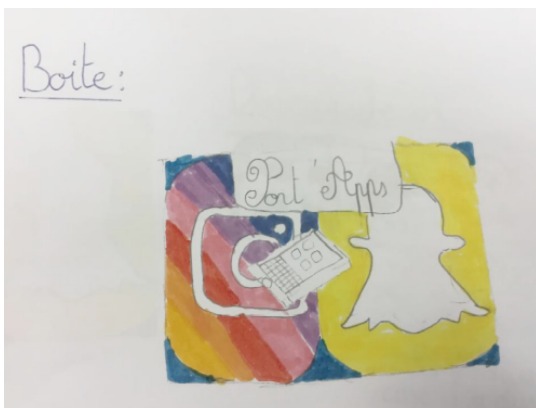
Au tableau : mise en commun sur les règles du jeu puis passage au traitement de texte par deux volontaires

### Recherche de la personnalisation des pions :

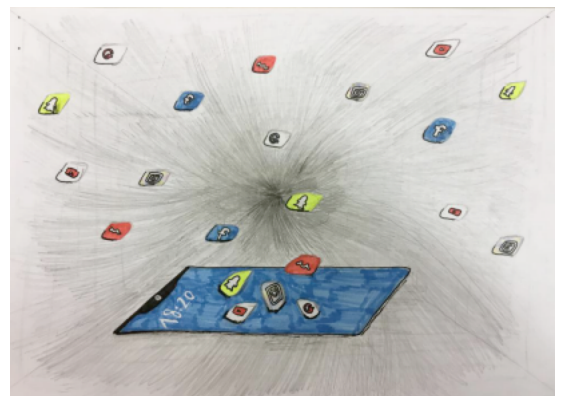
discussion, propositions, recherche d'images libres de droit ( ce qui permet de revoir si c'est acquis)



Retour sur le plateau : discussion sur le rendu en PAO de leur première proposition et finalisation du projet.



Phone & Tic : Proposition pour boîte



Phone & Tic : Dessin choisi

# Mais aussi

présenter et partager ces jeux

Lors d'interventions faites par la ligue de l'enseignement dans les écoles brestoises sur internet citoyen, nous avons fait intervenir par binôme les élèves concepteurs des jeux pour expliquer, faire jouer les enfants durant une heure environ. Les élèves étaient accueillis par demi-classe cela facilitant les échanges, un collègue animant un débat avec les élèves et sur l'autre groupe, place au jeu !





# Jeu Arob'base

A partir de 9 ans



Fin de primaire

Récupérer des pièces de robot pour finir par un jeu de l'oie très apprécié par les enfants ( et les plus grands !)

4 types de questions Dessine, Vrai Faux QCM et  
Devinette-charade ...



# Jeu Phone & Tic

A partir de 11 ans



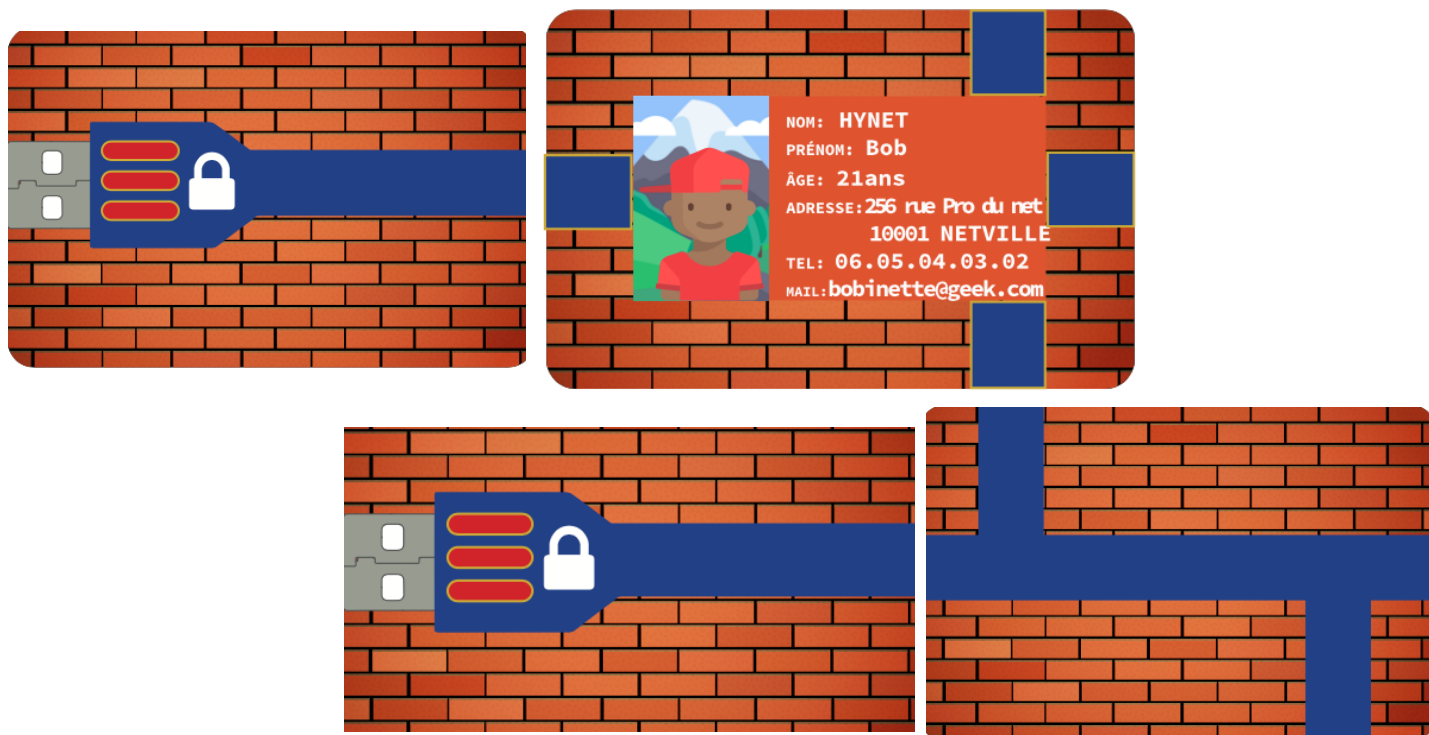
Années collège et plus

Récupérer des pièces d'un téléphone pour reconstituer son smartphone.

4 types de questions par thème

# Jeu Block Net

tout public



Tout public

On joue contre le jeu : c'est un jeu coopératif.  
Empêchons les données personnelles de s'échapper !  
Pour poser une carte, il faut bien répondre et réfléchir  
quelle carte poser afin de limiter la fuite des données !



# EN JEUX LA CULTURE NUMÉRIQUE !



Depuis quelques années, un partenariat existe entre le collège de la Fontaine Margot et l'Espace Public Multimédia de Kerourien sur l'éducation aux médias et aux écrans et composants.

Durant toute l'année, tous les cinquièmes bénéficient d'une douzaine de séances co-animées par la professeure documentaliste et la salariée de la Ligue de l'enseignement FOL29.

## Pour faire quoi ?

- Découvrir et comprendre les réseaux sociaux
- Échanger autour de ses pratiques, s'écouter
- Travailler ensemble sur un objet commun et mener un projet collectif (respecter les étapes d'une démarche de projet)
- Travailler en équipe, se répartir les tâches
- Faire des recherches d'informations pour créer des questions, réaliser un livret explicatif
- Développer un sens artistique : réfléchir sur le design du jeu (plateau, cartes, pions)
- Produire un outil déconnecté (construction d'un jeu de plateau) en valorisant les acquis
- Présenter et animer des temps de jeu pour le public que la classe a ciblé, après validation de la phase de test



## C'est où ?

Au collège de la Fontaine Margot à Brest

## Avec:

Une équipe de professionnelles :

- la professeure documentaliste du Collège
- la médiatrice numérique de l'Espace Public Multimédia du centre social
- des partenaires : services civiques de la Ligue de l'enseignement, le professeur de technologie, et d'autres fablabs pour créer des éléments des jeux

## Quels en sont les objectifs?

Ces temps permettent d'acquérir des connaissances et d'avoir un usage responsable et citoyen sur la toile. Mais aussi et surtout de mener un projet collectif qui se traduit par la production d'un ou plusieurs objets collectifs pour valider l'acquisition des acquis.



Contact :

02 98 34 16 40 (Centre Social Couleur Quartier)  
02 98 45 19 88 (Collège de la Fontaine Margot)